

GLOSSÁRIO DE REMO

A

Aguenta – Voz de comando para os remadores pararem o barco, mergulhando as pás na água.

Alavanca interna – Parte do remo que fica entre o tacão e o punho.

Aranha – Peças em tubo metálico ou em carbono que sustentam as forquetas.

Ataque – Entrada da pá do remo na água.

Atracar – Encostar o barco ao pontão.

B

Balizas – Postes ou bóias para delimitação da pista e da meta.

Baixa-Mar – Ponto máximo da vazante dum maré.

Bancadas – Tiras de madeira, ou painel de fibra que constitui o suporte das calhas do carrinho ou slide.

Bombordo – Lado esquerdo, olhando para a proa.

Borda – Ver Falca.

Braço – Reforço que vai da bancada à falca, onde se poderão fixar as aranhas.

Bola de proa-

C

Calhas – Pequenas travessas de madeira, normalmente revestidas por meia cana de metal, sobre as quais desliza o slide.

Cana – Parte do remo que fica entre a garganta da pá e a manga.

Carangueja – Prisão da pá do remo na água por falta cometida pelo remador com o barco em andamento.

Carrinho – Ver Slide.

Casco – Conjunto de madeiramento ou fibra que constitui como que o invólucro do barco e que assenta na água.

Cavernas – Arcos que prendem e dão a forma ao madeiramento do casco.

Ciar – Remar para trás.

D

Double-Scull – Shell para dois remadores, sem timoneiro e de remos parelhos.

E

Estibordo – Lado direito, olhando para a proa.

Estofa da maré – Período de tempo em que não há corrente de maré.

F

Falca – Tábua que termina o casco na borda e se estende a todo o comprimento do poço, e onde se vêm ligar as aranhas.

Finca-pés - Peça de madeira ou fibra onde o remador apoia os pés quando a remar.

Final – Saída do remo da água e ação que a precede imediatamente.

Forqueta – Aparelho metálico ou plástico em forma de argola aberta, ao qual se pode imprimir um movimento de rotação sobre um eixo vertical (fuso) e onde assenta o tacão do remo.

Fuso – Eixo metálico vertical onde encaixa a forqueta.



Guinada – Desvio brusco no rumo do barco.



Impulsão – Tempo de apoio de um remo na água que faz avançar o barco



Juiz-Árbitro – O que fiscaliza os barcos em corrida, submetidos aos regulamentos da regata.

Juiz de Chegada – O que assinala os barcos que chegam à meta.

Juiz de partida – O que dá o sinal e vozes de largada às tripulações que vão correr.

Júri – Grupo de indivíduos nomeados para apreciarem as provas e classificam os competidores, resolvendo todos os assuntos referentes à regata.



Larga – Voz de comando para largar.

Largada – 1. Acto de sair do local de partida. 2. Remada em cadência mais rápida, própria para esse fim.

Largar – 1. Afastar a embarcação da ponte de embarque. 2. Acto de começar a remar. 3. Começo da regata.

Leme – Aparelho destinado a controlar o destino do barco.

Leva ou Leva Remos – Voz de comando para deixar de remar, mantendo a pá do remo horizontal e à superfície da água sem pressão, e o remo perpendicular à linha longitudinal do barco.

Linha de água – linha imaginária que separa as obras vivas das obras mortas



Mão de Dentro ou Interna – A mão do remador que está colocada no punho do remo do lado da forqueta.

Mão de Fora ou Externa – A mão do remador que está colocada no extremo do punho do remo.

Manga – Parte de couro ou plástica que forra o remo, onde se fixa o tacão e se assenta na forqueta.

Marés – Movimentos oscilatórios e verticais da água que se produzem duas vezes por dia.

Meta – Linha demarcada entre duas balizas e perpendicular à pista, que assinala o fim do percurso da regata.



Pau de Voga – O mesmo que Finca-pés

Pás de Chapa – Acto de colocar a pá na horizontal, à superfície da água, tendo em vista a estabilização da embarcação.

Patilhão – Acrescento aplicado na quilha para aumentar a estabilidade e a resistência ao abatimento numa embarcação.

Pista – Local do percurso da regata.

Poço – Local onde se instalam os remadores e a aparelhagem necessária.



Poleia – Prumo que sai horizontalmente de uma parede e se destina a sustentar os barcos, quando armazenados em terra.

Popa – Parte posterior do barco.

Praia-Mar ou Preia-Mar – Ponto máximo da enchente de uma maré.

Prancha – Pequeno cais flutuante que serve de embarque e desembarque. O mesmo que pontão.

Proa – 1. Parte anterior do barco. 2. Remador que fica mais perto da proa do barco.

Punho – Parte do remo onde o remador apoia as mãos.

Punhos à Falca – Acto de colocar o punho apoiado na borda do barco tendo em vista verificar a distribuição do peso dos atletas no barco.



Q

Quebra-Mar – Conjunto formado por duas peças em madeira ou fibra dispostas em V que impedem a entrada de água para o poço.

Quilha – Peça de madeira ou fibra a todo o comprimento do barco, ao centro e no exterior do casco.



R

Ré – Lado da popa.

Regata – Competição entre dois ou mais barcos que têm como objectivo chegar primeiro à meta.

Regeira – Boia ancorada à qual se agarra o timoneiro de uma embarcação que vai partir, para mantê-la parada até ao sinal de largada.

Remar – Acção de fazer andar o barco para vante com os remos.

Remo de Ponta – Remo que o remador empunha com ambas as mãos (um por remador).

Remo Parelho – Remo que o remador empunha com uma só mão (dois por remador).

Rumo – Caminho, rota.



S

Shell – Termo inglês utilizado internacionalmente para designar um barco de remo construído em tabuado liso ou fibra, muito frágil, leve e comprido fechado à proa e à popa. Os remadores sentam-se atrás uns dos outros no mesmo enfiamento, e cada remo está apoiado numa forqueta, montada numa aranha fora da borda do casco. É o barco de competição por excelência.

Skiff – Shell para um só remador e com remos parelhos.

Slide – Termo inglês que se aplica modernamente ao banco móvel.

Sobrequilha – Peça de madeira que percorre o fundo do barco da popa à proa pelo lado interno. Juntamente com as cavernas, forma como que o esqueleto do barco.

Sota – 1. Lado oposto à voga. 2. Lado Estibordo.

Sota-Voga – Remador que fica atrás do voga.



T

Tacão – Peça de plástico que envolve a cana do remo na zona onde este se apoia na forqueta.

Tela – Plástico que serve para fechar o casco na sua parte superior.

Timoneiro – Homem ou mulher que está encarregado de governar o leme.

Trancar – Fixar, durante algum tempo o leme numa posição que faça um ângulo bem marcado com o eixo do barco.

Travar –



V

Vinda à Frente – Recuperação da posição de ataque.

Voga – 1. Cadência de remada. 2. Remador que fica de costas para todos os outros e marca o ritmo; Lado Bombordo.

Voze de Largada – Palavras regulamentares proferidas pelo juiz de partida.



W



X



Y

Yole – Barco de casco construído em tabuado ou fibra trincado. Os remadores encontram-se uns atrás dos outros, alternadamente para a esquerda e para a direita. As forquetas são apoiadas na borda do barco.

Yoleta – Barco de casco liso mas mais largo que o Shell adequado para águas mais mexidas, pode ter remos de pontas ou parelhos.